

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI
DASAR BERBASIS *VIDEO SCRIBE* KD 3.6 MATERI
PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI SISWA KELAS
X SMK PRAWIRA MARTA KARTASURA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

FIKRI AMARULLOH

A210150047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR
BERBASIS *VIDEO SCRIBE* KD 3.6 MATERI PERSAMAAN DASAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X SMK PRAWIRA MARTA KARTASURA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

FIKRI AMARULLOH

A210150047

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, overlapping loops and lines, representing the name Tri Nur Wahyudi.

Tri Nur Wahyudi, S.Pd., M.M

NIDN : 0603017504

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR BERBASIS *VIDEO SCRIBE* KD 3.6 MATERI PERSAMAAN DASAR AKUNTANSI SISWA KELAS X SMK PRAWIRA MARTA KARTASURA

Oleh:


Fikri Amarulloh

A210150047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 25 Mei 2021
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

1. Tri Nur Wahyudi, S. Pd., M.M
(Ketua Dewan Penguji)


(.....)

2. Prof. Dr. Harsono, SU
(Anggota I Dewan Penguji)



(.....)

3. M Fahmi Johan Syah, S. Pd., M Pd
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)

Dekan,




Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
NIDN. 002804650

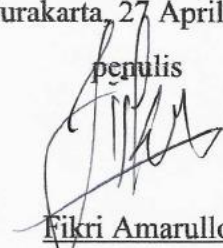
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam publikasi ilmiah yang saya serahkan benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas dari plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti publikasi ilmiah ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 27 April 2021

penulis



Fikri Amarulloh

A210150047

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DASAR
BERBASIS *VIDEO SCRIBE* KD 3.6 MATERI PERSAMAAN DASAR
AKUNTANSI SISWA KELAS X SMK PRAWIRA MARTA KARTASURA**

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Prawira Marta Kartasura. Metode penelitian menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan desain *posttest-only control group design* yang dikembangkan melalui model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi. Metode analisis data penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran berbasis *Video Scribe* ini telah diuji oleh ahli materi dan ahli media. Hasil analisis data menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan, dilihat dari validasi menunjukkan ahli materi 91,67% (sangat baik) dan ahli media 87,5% (sangat baik). Uji *post-test* diterapkan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen selaku objek pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata lebih unggul kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis *Video Scribe* (kelas eksperimen) dengan nilai rata – rata 82 sedangkan yang tidak menggunakan produk (kelas kontrol) memperoleh nilai rata – rata 68 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Kata kunci : pengembangan, media pembelajaran *video scribe*, hasil belajar.

Abstract

The purpose of this study was to describe the results of the development of video scribe based learning media in improving the learning outcomes of class X students of SMK Prawira Marta Kartasura. The research method uses Research and Development (R&D) with a posttest-only control group design developed through the ADDIE model, namely Analysis, Design, Development, or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. The subjects of this study were students of class X Accounting. The research data analysis method is descriptive quantitative. This Video Scribe based learning media has been tested by material experts and media experts. The results of data analysis show that the media developed is suitable for use, seen from the validation it shows that the material expert is 91.67% (very good) and the media expert is 87.5% (very good). The post-test test is applied to the control class and the experimental class as the object of development. The results showed that the average score was superior to the class using Videoscribe-based learning (experimental class) with an average value of 82 while those who did not use the product (control class) obtained an average score of 68 indicating that the use of video scribe-based learning media was found. increase in student learning outcomes.

Keywords : development, video scribe learning media, learning outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada siswa untuk mengembangkan segala sumber daya yang dimiliki. Oleh sebab itu pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Roesminingsih dan Lamijan (2014: 4) mengatakan bahwa “pendidikan yaitu sebuah usaha sadar untuk dikembangkannya sebuah kepribadian dan kemampuan manusia, yang dilakukan baik di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung selama masih hidup”.

Guru sebagai fasilitator dalam menyalurkan ilmu pengetahuan tentu harus menyampaikan materi dengan sebaik-baiknya untuk segala bentuk media yang digunakan oleh guru dalam menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan memberikan sebuah informasi kepada siswa, informasi baru yang diperoleh siswa dari penyampaian seorang guru tentu menciptakan sebuah pemahaman pada diri siswa. Pengukuran terhadap pemahaman siswa dapat dilakukan dengan cara penilaian terhadap hasil belajar siswa.

Sesuai dengan permasalahan di atas seorang guru dituntut agar lebih kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran dan menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa antara lain yaitu dengan menggunakan *video scribe*. *Video scribe* yaitu sebuah video animasi bergerak yang berisikan ringkasan materi pada *background* putih yang dibuat semenarik mungkin untuk dapat dipahami dengan mudah oleh siswa dan untuk menarik imajinasi siswa agar lebih kreatif dalam menuangkan gambar-gambar materi akuntansi dasar agar mudah dipahami oleh siswa siswinya.

Menurut survei yang pernah dilakukan oleh peneliti dalam proses belajar mengajar masih menggunakan media ceramah yang membuat sebagian siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan membuat siswa siswinya mudah jenuh. Apabila dalam pembelajaran guru menggunakan inovasi berupa media seperti *video scribe* tentu hal tersebut dapat memberikan hal positif kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Tersedianya sarana dan prasarana berupa LCD didalam kelas memungkinkan oleh guru untuk menggunakan media pembelajaran *video scribe* tersebut didalam proses belajar mengajar di SMK.

Menurut Syahfutra (2019), menyatakan penggunaan dari pengujian *alpha testing*, penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media yang di rancang termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata skor 4,26. Sementara itu untuk uji coba dengan peserta didik, media animasi video menggunakan *video scribe* ini mendapatkan kategori sangat baik dengan rata-rata skor 4,25. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sofyan, Rafiudin dan Soraya (2019), menyatakan penggunaan *software Sparkol Videoscribe* siswa memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung karena merasa tertarik dengan konten yang disajikan melalui pembelajaran video dengan variasi instrumen gambar, warna, teks, dan suara. Siswa juga lebih antusias dalam memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran seperti mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan saat guru menjelaskan materi. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *software sparkol videoscribe* pada mata pelajaran pendidikan IPA dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Aryuntini, Astuti dan Yuliana (2018), menyatakan bahwa rancangan pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari (1) Rancangan pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model modifikasi *Borg and Gall* dan 4D Thiagarajan. (2) Penerapan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* melalui kegiatan sebagai berikut: a) persiapan, b) pendahuluan, d) evaluasi, e) penutupan. (3) Setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Video Scribe* untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis Teks Deskriptif pada mata pelajaran bahasa Inggris dan dilakukan *pre-test* dan *post-test*, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam menulis Teks Deskriptif sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Menurut Pangestika (2019), menyatakan bahwa: 1) Berdasarkan penelitian dari ahli materi dan ahli media, media pembelajaran akuntansi berbasis *video scribe* layak digunakan untuk pembelajaran sebagai media pembelajaran pada materi posting dan buku besar. 2) Perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol hanya mempunyai selisih sebesar 17,91 yang awalnya nilai *pre-test* 41,25 dan *post-test* menjadi 59,16 menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan. 3) Pada kelas

eksperimen perolehan nilai *pre-test* yaitu 45,90 selanjutnya nilai *post-test* mengalami peningkatan yaitu 92,72 menunjukkan bahwa sesudah adanya penggunaan media pembelajaran akuntansi berbasis *video scribe* terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut Azizah (2018), menyatakan bahwa analisis data menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan, dilihat dari validasi ahli media 88,2% (sangat baik) dan ahli materi 91,3% (sangat baik). Uji *n- gain* menunjukkan minat belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *saparkol videoscribe*, dilihat dari hasil angket siswa 0,76 (tinggi) dan hasil angket guru 0,75 (tinggi). Kesimpulannya, media pembelajaran *sparkol videoscribe* layak dijadikan media pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut Rini (2019), menyatakan bahwa dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang berisikan materi konsep dasar ilmu ekonomi. Hasil penelitian tingkat kelayakan dari ahli media sebesar 3,9 masuk dalam kategori layak., dari ahli materi 3,9 masuk dalam kategori layak, dan dari responden sebesar 4,2 masuk dalam kategori sangat layak. Hasil perhitungan hasil belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 69,50 sedangkan sesudah penggunaan media pembelajaran naik menjadi 82,75. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk mengajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hidayati dan Rochmawati (2019), menyatakan bahwa hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *video scribe* sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran pengelolaan kas kelas XI menunjukkan hasil sangat dipahami oleh siswa ditinjau berdasarkan aspek kualitas isi dan tujuan, aspek kualitas instruksional dan kualitas teknis.

Menurut Weni dan Isnani (2015), menyatakan bahwa uji kelayakan oleh validator ahli materi dan ahli media dengan hasil 90% untuk ahli materi dan 92% untuk ahli media. Ketiga, media pembelajaran hasil pengembangan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Otomatisasi Perkantoran kompetensi dasar Menguraikan cara menggunakan internet kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran ditinjau dari perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Kegiatan belajar mengajar di SMK Prawira Marta Kartasura khususnya kelas X Akuntansi, yang dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran berupa *software Microsoft Office Power Point* dan LKS, yang masih kurang menarik rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran. Potensi yang dimiliki memang cukup baik namun media pembelajaran yang digunakan masih belum bervariasi. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT. Berdasarkan analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk pembelajaran interaktif berbasis *Video scribe*.

Video scribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan dengan latar belakang atau *background* putih. *Software* ini dikembangkan oleh *Sparkol* (salah satu perusahaan yang berada di Inggris) pada tahun 2012. Tepat satu tahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih.

Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. *Whiteboard Animation* adalah salah satu animasi *video scribe* yang dibuat oleh si pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar dan *audio visual* akan membantu penerima tanda dengan mudah memahami apa yang hendak dipesankan oleh pengirim. Untuk membuat animasi di *video scribe* tidaklah sulit, karena *video scribe* merupakan *software* multifungsi, yakni kegunaannya bisa digunakan bermacam-macam.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015:26) metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. Bila produk baru telah teruji, maka produk tersebut bila digunakan dalam pekerjaan maka akan lebih mudah, lebih cepat, kuantitas dan kualitas produk hasil kerja akan meningkat. Desain eksperimen dalam penelitian dan pengembangan ini

menggunakan teknik *posttest-only control group design*, yaitu dengan membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelompok pertama akan diberi perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa/siswi kelas X Akuntansi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi untuk mengetahui keadaan awal dilapangan, wawancara untuk mengumpulkan data tentang model pembelajaran guru dan karakteristik siswa dari sekolah yang akan digunakan sebagai tempat implementasi prodak, setelah data terkumpul dibuatlah video pembelajaran dokumentasi yaitu menggunakan foto implementasi, data-data angket, serta data hasil belajar saat implementasi sebagai bukti sehingga penelitian pengembangan dapat dipertanggungjawabkan keabsahan datanya, teknik tes dengan cara memberikan lembaran soal – soal kepada kelas X Akuntansi Dasar (sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis angket hasil uji coba produk oleh ahli materi dan ahli media, ahli materi disini dari guru mapel Akuntansi Dasar SMK Prawira Marta Kartasura, serta ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk media dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Peneliti memilih model pengembangan tersebut karena menjelaskan model pengembangan ADDIE dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu 1) *Analyze* (Analisis), 2) *Design* (Perancangan), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi), 5) *Evaluation* (Evaluasi). Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Penilaian produk yang dilakukan siswa maupun guru

memberikan masukan kepada peneliti untuk menjadikan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Peneliti dalam menentukan media pembelajaran yang akan dibuat ini berawal dari hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media seperti apa yang diinginkan dan dibutuhkan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen angket kepada guru dan siswa. Hasil dari analisis kebutuhan guru tersebut menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik terutama pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.6 persamaan dasar akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Kartasura. Guru hanya menggunakan media berupa buku dan gambar saja. Kemudian hasil analisis kebutuhan siswa menunjukkan bahwa siswa menginginkan media lain yang lebih menarik, seperti video pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan *video scribe*. Peneliti merancang format media yang dibuat dan dirancang pada *storyboard* terlebih dahulu. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media adalah angket penilaian untuk para ahli dan tes tertulis untuk siswa. Peneliti tidak melakukan uji coba kevalidan angket kelayakan karena peneliti menggunakan lembar penilaian yang sesuai dengan indikator yang disampaikan oleh Mulyatiningsih (2013: 170). Selain itu juga peneliti melakukan pengujian validitas konstruk (*judgment experts*) kepada para ahli untuk dimintai pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun. Aspek yang dinilai meliputi keseluruhan aspek yang berkaitan dengan pembelajaran dan materi.

Tahap selanjutnya yang dilakukan yaitu mengetahui kelayakan media oleh para ahli. Validator yaitu ahli materi dan ahli media yang berasal dari dosen Pendidikan Akuntansi, dan satu Guru SMK Prawira Marta Kartasura yang menguasai mata pelajaran akuntansi. Peneliti juga melakukan revisi terhadap Media Pembelajaran interaktif berbasis *video scribe* sehingga diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba Lapangan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli.

Media Pembelajaran interaktif berbasis *video scribe* diimplementasikan langsung subjek uji coba Lapangan. Jumlah subjek penelitian adalah 22 siswa kelas X Akuntansi SMK Prawira Marta Kartasura. Pada tahap uji lapangan ini, siswa tampak antusias saat

pembelajaran akuntansi berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan mereka saat mulai mempelajari *video scribe* di dalam kelas. Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal instrumen, karena sebelumnya belum pernah mengerjakan soal akuntansi dasar yang dikemas dalam instrumen interaktif seperti dalam video. Tahap uji lapangan dilakukan setelah produk *video scribe* direvisi berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi dari guru mata pelajaran. Pada uji lapangan dilakukan oleh peserta didik kelas X Akuntansi sebanyak 22 siswa, yang dibagi menjadi 2 kelompok 11 siswa kelas kontrol dan 11 siswa kelas eksperimen, kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa produk *video scribe*, sedangkan kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis *video scribe*. Siswa yang melakukan uji lapangan adalah siswa dengan tingkat kemampuan yang bervariasi mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan produk *video scribe* dari berbagai tingkat kemampuan siswa.

Berdasarkan uji terbatas ini mendapatkan hasil yang sangat baik, siswa merasa senang dan bersemangat dalam mempelajari media pembelajaran interaktif berbasis *video scribe*. Antusiasme siswa terlihat ketika membaca ilustrasi dan melihat animasi, siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengerjakan soal-soal latihan dan menggunakan fitur simulasi karena menurut siswa media pembelajaran ini tampilannya menarik, serta jadi lebih mudah memahaminya, terbukti dari hasil tes setelah melakukan pembelajaran antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi perbedaan yang memuaskan dengan nilai rata-rata lebih unggul kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis *video scribe* dengan nilai rata – rata 82 sedangkan yang tidak menggunakan produk memperoleh nilai rata – rata 68.

Selaras dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pangestika (2019), Azizah (2018), Rini (2019), Hidayati (2019), Weni (2015), mengatakan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *Video Scribe* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* layak dan dapat digunakan sebagai model pembelajaran yang lebih menarik minat belajar siswa. Setelah dilakukannya uji coba telah diperoleh hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *video scribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. PENUTUP

Penelitian dan pengembangan menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *video scribe* yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan media pembelajaran akuntansi berbasis *video scribe* ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada hasil belajar pada kelas kontrol.

DAFTAR PUTAKA

- Ali, M. (2010). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harsono. (2011). *Etnografi Pendidikan Sebagai Desain Penelitian Kualitatif*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hidayati, N., & Rochmawati. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Kas Kelas XI Negeri 1 Jombang Perbankan SMK Negeri 1 Jombang*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Volume 8 Nomor 4 Tahun 2019, hal. 449 - 453
- Miyarso, E. (2015). *Evaluasi Produk Pengembangan Media Pembelajaran*. Diakses dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/2804/2331> pada tanggal 20 Mei 2019.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Pahmi, & Syahfutra, W. (2019). *Development of Learning Media Using VideoScribe for the Subject of Present Continuous Tense*. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, Volume 10 Nomor 2 Tahun 2019, hal. 184-197.
- Roesminingsih, & Lamijan. (2013). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

- Sadiman, Arief, R. R, Anung, H, dkk. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsismi, A. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, Nunuk, Setiawan. A, & Aditin P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahono, R. N. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses pada 23 Mei 2019.
- Wahyudi, T., N., & Lestari, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X SMA Negeri Nawangan Pacitan. *Skripsi*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Weni, D. N., & Isnani, G. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen, Volume 2, Nomor 2, September 2016, Halaman 114 -123